1990年3月16日発行(毎月2回第1・3金曜日発行)第5巻第6号通巻91号
Vol.6 3月16日号特別付録
ファミコン必勝本



Wizardry®
ADVENTURER'S NOTEBOOK #2
for Wizardry Ⅲ "The Knight of Diamonds"

ウィザードリィⅢ用・冒険記録帳

Printed in Japan

HOW to USE 取扱説明ノ頁

冒険の軌跡を記す書

このノートは、ウィザードリィⅢ『ダイヤモンドの騎士』を骨の髄まで楽しんでやろうというウィズフリークに贈る、自分自身の手で完成させるモンスター＆アイテムデータ帳だ。

御覧の通り、ここに記載されている表はかなりの部分が空欄になっている。モンスターなら経験値や特殊能力、アイテムはそれを使った場合やＳ.Ｐ.の効力を全く記載していない。つまり、このノートは最初はほとんど役に立ってくれないのだ。

しかし、ここに君自身の手で明らかになったデータが記入されていくにつれて、このノートは本来の力を発揮するようになる。言うなればこのノートは、プレイヤーたる君自身の経験を記す脳の外に出た記憶なのだ。

恐らくは、データを完成させる代償として多くの冒険者たちが犠牲を払うことになるだろう。エナジードレインを受ける者や、クリティカルヒットやアイテムのＳ.Ｐ.に焼かれて命を落とす者、中には蘇生に失敗してロストする者も出るかも知れない。だが、それすらもウィズというゲームの一部なのだ。

このノートが完成した時、君とキャラクターの成長の記録とならんことを――。

完璧な自分だけの一冊を！

具体的な使い方としては、まずは表のコピーを取るなどして下書き用のメモに近いものを用意し、そこに明らかになったデータをどんどん書き込んでいく方法をお勧めする。いきなりこのノートに記入し始めてもいいが、できれば本書は清書用に考えておきたい。なお、コピーを取る際には書き込みや訂正が容易なようにＡ４かＢ４サイズに拡大しておくと良いだろう。

あってはならないことだし、充分気をつけているつもりではあるのだが、もし万一現在すでに印刷されているデータと君の調べたデータに違いがあったとしたなら、その時は自分の手で確認したものを信じ、修正液などで訂正して欲しい。間違いが残るよりも、完璧なデータブックを。君だけのノートに妥協は許されない。なぜなら欺かれるのは自分自身なのだから。

さて、それではウィザードリィⅢをプレイする際に、前号の付録・マップノートと合わせてこのノートを活用してもらえるよう、新たな舞台での君のキャラクターたちの活躍を祈ることにしよう。

最終ページの切り抜きKOD'sも楽しめる範囲内で楽しんでみよう。

用語解説 各パラメーターの記入方法と注意

モンスター名	不確定名	HP	AP	AC	出現数	EXP	MS	PS	ED	毒	麻	石	死	炎	無効	逃	呼
Creeping Coin?/クリーピングコイン	Small Object/小さな物体	1	1	4	9	600								○			○

アイテム名	不確定名	売却価格	AC	回復	USE	S.P.	F	M	P	T	B	S	L	N
BUCKLER/バックラー	SHIELD/盾	10GP	−2				F		P	T	B	S	L	M

●ＨＰ・ＡＰ・ＡＣ

ＨＰは体力値の下限と上限、ＡＰは一回の攻撃での最大ダメージ、ＡＣはもちろんアーマークラスだ。これらは自分で調べることはできないので、本誌の記事で追って公開していく。

●ＥＸＰ

そのモンスター１匹当たりの経験値を表す。大ざっぱな値を書き込むのも良いが、正確に算出するにはやはり強いキャラクター１人で戦うのがよろしい。複合パーティの場合は方程式を解く要領で割り出せばＯＫだ。電卓とメモを片手に頑張ろう。

●ＭＳ・ＰＳ・ＥＤ

ＭＳは魔術師系スペルのレベル、ＰＳは僧侶系のレベルだ。ＥＤはエナジードレイン能力を持つ場合何レベルかを記入する。

●毒・麻・石・死・炎・無効・逃・呼

順に毒、麻痺、石化、クリティカルヒット、ブレス、呪文の無効化能力、逃走、仲間を呼ぶ。それぞれの欄に○印などでチェックしていこう。無効化のパーセンテージは後に公開していくので印は左に寄せて。

●回復

１ターンに回復するＨＰ。減る場合はマイナス記号をつけて。

●ＵＳＥ

使った時の呪文名。呪いのアイテムはこの欄に印を記載しよう。

●Ｓ.Ｐ.

スペシャルパワーの効果を記入する。

●ＦＭＰＴＢＳＬＮ

装備できるクラスの頭文字を記入しよう。

MONSTERS

Ⅲに登場するモンスターの総数は88体。この表はモンスターを英語単数確定名のアルファベット順に書き込むようになっており、現在公開できるものだけがとびとびに記載されている。このうち最終的に倒すべき敵だけはアルファベットに従わず、表の最後つまりゾンビの下に記入することになっている。

なお、アークメージとハイプリーストは同名でデータの異なるものがいるため、2欄ずつ取ってある。

モンスター名	不確定名	HP	AP	AC	出現数	EXP	MS	PS	ED	毒	麻	石	死	炎	無効	逃	呼
A																	
A																	
A																	
A																	
Banshee/バンシー	Unseen Entity/正体不明の存在	11～13	15	4	2～4												
B																	
Blade Bear/ブレードベア	Large Animal/大きな動物	5～40	32	6	2～6												
B																	
Boring Beetle/ボーリングビートル	Insect/昆虫	5～40	20	3	1～8												
Bubbly Slime/バブリースライム	Slimy Thing/スライム	2～4	1	12	2～4												
Carrier/キャリアー	Mottled Figure/斑の人影	9～45	14	10	1～6												
Constrictor/コンストリクター	Snake/蛇	8～40	42	1	1～8												
C																	
Creeping Coin ?/クリーピングコイン	Small Object/小さな物体	1	1	4	9												
Depraved Priest/破戒僧	Priest/プリースト	4～10	6	5	2～6												
Dink/ディンク	Little Old Man/小さな年老いた男	31	1	10	1												
Doom Toad/ドゥームトード	Frog/蛙	4～20	18	7	2～4												
Dragnn Fly/ドラゴンフライ	Fly/フライ	2～16	14	4	1～3												
Evil Eye/イビルアイ	Glowing Sphere/灼熱の球体	9～54	32	0	2												
F																	
F																	
Fuzzball/ファズボール	Fluffy Thing/ふわふわした物	1	0	10	1～9												
G																	
G																	
G																	
G																	
G																	
G																	
G																	

武器

モンスター名	不確定名	HP	AP	AC	出現数	EXP	MS	PS	ED	毒	麻	石	死	炎	無効	逃	呼
G																	
Hellhound/ヘルハウンド	Dog/犬	6～48	12	2	1～8												
Hell Master/ヘルマスター	Demonic Figure/悪魔	8～80	56	−2	1～4												
H																	
H																	
H																	
Highwayman/ハイウェイマン	Man in Chain/鎖帷子を着た男	5～14	12	6	1～6												
Hipopotamus/ヒポポタマス	Large Animal/大きな動物	3～10	10	3	2～4												
I																	
Kobold/コボルド	Small Humanoid/人間型の生き物	3～7	6	8	2～4												
Kobold King/コボルドキング	Man in Armor/鎧を着た男																
Lesser Demon/レッサーデーモン	Demonic Figure/悪魔	10～80	38	0	1～6												
L																	
M																	
Magic Armor/マジックアーマー	Animated Object/命を吹き込まれた物																
M																	
Magic Helmet/マジックヘルメット	Animated Object/命を吹き込まれた物																
Magician/マジシャン	Man in Robes/着物を着た男	3～5	4	9	2～6												
Magic Shield/マジックシールド	Animated Object/命を吹き込まれた物																
Magic Sword/マジックソード	Animated Object/命を吹き込まれた物																
Man at Arms/マンアットアームス	Man in Armor/鎧を着た物	3～30	9	4	2～6												
Manticore/マンティコア	Strange Animal/奇妙な動物	17～66	44	0	2～6												
Master Ninja/マスターニンジャ	Man in Robes/着物を着た男	13～31	24	2	2～6												
Medusalizard/メデューサリザード	Strange Animal/奇妙な動物	5～40	3	6	1～6												
M																	
Mummy/マミー	Gaunt Figure/やつれた姿	7～9	6	5	1～6												
Murphys Ghost/マーフィズゴースト	Vnseen Eatity/正体不明の存在																
Ninja/ニンジャ	Man in Black/黒装束の男	6～16	12	5	2～6												
No-see um/ノーシーアムスワーム	Insect/昆虫	1～10	4	0	9												
Orc/オーク	Small Humanoid/人間型の生き物	1～4	4	10	3～6												
Orc Lord/オークロード	Orc/オーク	80	72	7	1～5												
P																	
Priestess/プリーステス	Priest/プリースト	4～25	8	4	1～6												
Rabit Rat/ラビットラット	Rat/ラット	4～16	10	8	2～8												

モンスター名	不確定名	HP	AP	AC	出現数	EXP	MS	PS	ED	毒	麻	石	死	炎	無効	逃	呼
R																	
Rhino Beetle/ライノゥビートル	Insect/昆虫	12～72	34	1	1～4												
Scorpion/スコーピオン	Crustracean/甲殻類	8～48	12	0	2～8												
Scryll/スクライル	Skull/髑髏	10～60	8	−1	1～3												
Seraph/セラフ	Shadowy Figure/おぼろな姿	14～34	18	2	1												
S																	
Smog Beast/スモッグビースト	Unseen Entity/正体不明の存在	30～70	3	3	2～6												
Sorceress/ソーサリス	Woman in Robes/着物を着た女	7～28	4	8	1～6												
S																	
Swordsman/ソードマン	Man in Armor/鎧を着た男	3～30	14	3	1～6												
T																	
Undead Kobold/アンデッドコボルド	Skeletal Figure/骸骨のような姿	4～8	5	10	1～7												
V																	
V																	
V																	
Vorpal Bunny/ボーパルバニー	Rabbit/兎	5～20	14	6	2～6												
Webspinner/ウェブスピナー	Spider/蜘蛛	8～43	4	3	1												
Were Amoeba/ワーアメーバ	Protozoan/原生動物	10～50	20	10	9												
W																	
Were Lion/ワーライオン	Strange Animal/奇妙な動物	5～40	28	4	1～4												
Were Panther/ワーパンサー	Strange Animal/奇妙な動物	3～18	18	7	2～6												
W																	
Witch/ウィッチ	Woman in Robes/着物を着た女	3～12	5	9	7												
Zombie/ゾンビ	Weird Humanoid/不気味な生き物	2～11	6	4	1～6												

ITEMS

アイテムの総数は137種。内訳は武器が45種、鎧が30種、盾9種、かぶと6種、籠手が 4種、その他の品が25種で、それ以外にスクロールとポーションが11種、鍵などの特殊アイテムが7種となっている。使用後に壊れた『ガラクタ(BROKEN ITEM)』は含まれていない。なお、S.P.使用後に特性が変化する『偉大なる魔法の杖』『力のコイン』『熟練の魔除け』は変化前と変化後を別アイテムと考え、それぞれ2欄を取った。

武器

アイテム名	不確定名	売却価格	AC	回復	USE	S.P.	F	M	P	T	B	S	L	N
LONG SWORD/剣	SWORD/剣	12GP												
SHORT SWORD/短剣	SWORD/剣	7GP												

アイテム名	不確定名	売却価格	AC	回復	USE	S.P.	F	M	P	T	B	S	L	N
ANOINTED MACE/メイス	KNOBBED STICK/こぶのついた棒	15GP												
ANOINTED FLAIL/フレイル	LONG STICK/鎖のついた棒	75GP												
STAFF/杖	STICK/棒	5GP												
DAGGER/短刀	DAGGER/短刀	2GP												
SWORD of SLICING/切り裂きの剣	SWORD/剣	5000GP												
BLADE of BITING/鋭い短剣	SWORD/剣	7500GP												
MACE of POUNDING/粉砕のメイス	KNOBBED STICK/こぶのついた棒	6250GP												
ROD of IRON/鉄の杖	STAFF/杖	1500GP												
SWORD of SWISHES/諸刃の剣	SWORD/剣	500GP												
EPEE of DISMAY/幻滅の短剣	SWORD/剣	500GP												
MACE of MISFORTUNE/禍のメイス	KNOBBED STICK/こぶのついた棒	500GP												
STURDY STAFF/堅い杖	STICK/棒	1250GP												
SLAYER of DRAGONS/ドラゴンスレイヤー	SWORD/剣	5000GP												
SWORD of SLASHING/真っ二つの剣	SWORD/剣	10000GP												
EPEE of EXCELENCE/最強の短剣	SWORD/剣	15000GP												
MACE of POWER/力のメイス	KNOBBED STICK/こぶのついた棒	12500GP												
WERE SLAYER/ワースレイヤー	SWORD/剣	5000GP												
MASHER of MAGES/メイジマッシャー	SWORD/剣	5000GP												
MACE of SNAKE/蛇のメイス	KNOBBED STICK/こぶのついた棒	5000GP												
ROD of SILENCE/沈黙の杖	STAFF/杖	7500GP												
BLADE CUSINART'/カシナートの剣	SWORD/剣	7500GP												
EPEE of DISASTER/破滅の短剣	SWORD/剣	4000GP												
DAGGER of SLICING/切り裂きの短刀	DANGGER/短刀	4000GP												
MORBID MACE/病めるメイス	KNOBBED STICK/こぶのついた棒	4000GP												
BENT STAFF/ねじれた杖	STICK/棒	4000GP												
DAGGER of SPEED/速業の短刀	DAGGER/短刀	15000GP	+3											
SABER of EVIL/悪のサーベル	SWORD/剣	25000GP												
SOUL SLAYER/ソウルスレイヤー	SWORD/剣	25000GP												
DAGGER of THIEVES/盗賊の短刀	DAGGER/短刀	25000GP												
MURAMASA BLADE/村正	WEAPON/武器	500000GP												
SHURIKEN/手裏剣	WEAPON/武器	25000GP												

アイテム名	不確定名	売却価格	AC	回復	USE	S.P.	F	M	P	T	B	S	L	N	
															武器
GREAT MAGE WAND ①/偉大なる魔法の杖		0 GP													
GREAT MAGE WAND ②/偉大なる魔法の杖		0 GP													
HRATHNIR/ハースニール	BROAD SWORD/両刃の剣	0 GP													
STAFF of GNILDA/ニルダの杖															
ROBES/ローブ	CLOTHING/着物	7 GP	−1												鎧
LEATHER ARMOR/革鎧	ARMOR/鎧	25 GP	−2												
CHAIN MALL/鎖帷子	ARMOR/鎧	45 GP	−3												
BREAST PLATE/胸当て	ARMOR/鎧	100 GP	−4												
PLATE MAIL/鎧	ARMOR/鎧	375 GP	−5												
PADDED LEATHER/堅い革鎧	ARMOR/鎧	750 GP	−3												
SHINY CHAIN/光る鎖帷子	ARMOR/鎧	750 GP	−4												
STURDY PLATE/ますらおの鎧	ARMOR/鎧	750 GP	−6												
BODY ARMOR/胴鎧	ARMOR/鎧	750 GP	−5												
ROTTEN LEATHER/腐った革鎧	ARMOR/鎧	750 GP	−1												
CORRODED CHAIN/錆びた鎖帷子	ARMOR/鎧	750 GP	−2												
BROKEN B-PLATE/歴戦の胸当て	ARMOR/鎧	750 GP	−3												
TREATED LEATHER/豪華な革鎧	ARMOR/鎧	3000 GP	−4												
ELVEN CHAIN/エルフの鎖帷子	ARMOR/鎧	3000 GP	−5												
1ST CLASS PLATE/極上の鎧	ARMOR/鎧	3000 GP	−7												
CHAIN of EVIL/悪の鎖帷子	CHAIN/鎖帷子	4000 GP	−5												
NEUTRAL PLATE/中立の鎧	PLATE ARMOR/プレートアーマー	4000 GP	−7												
ROBE of CURSES/呪われたローブ	CLOTHING/着物	4000 GP	+2												
LEATHER of LOSS/破滅の革鎧	ARMOR/鎧	4000 GP	0												
CHAIN of CURSES/呪いの鎖帷子	ARMOR/鎧	4000 GP	−1												
DEVIL's B-PLATE/悪魔の胸当て	ARMOR/鎧	4000 GP	−2												
B-PLATE of BOONS/希望の胸当て	ARMOR/鎧	5000 GP	−6												
ARMOR of HEROES/英雄の鎧	ARMOR/鎧	50000 GP	−7												
ARMOR of LORDS/聖なる鎧	ARMOR/鎧	500000 GP	−10	+1											
ARMOR of FREON/氷の鎖帷子	ARMOR/鎧	75000 GP	−6												

	アイテム名	不確定名	売却価格	AC	回復	USE	S.P.	F	M	P	T	B	S	L	N
鎧	ARMOR of EVIL/悪の鎧	PLATE ARMOR/プレートアーマー	75000GP	−8											
	KOD's ARMOR/伝説の鎧	PLATE ARMOR/プレートアーマー	0GP	−14	+1										
盾	BUCKLER/バックラー	SHIELD/盾	10GP	−2											
	SHIELD/盾	SHIELD/盾	20GP	−3											
	IRON SHIELD/鉄の盾	SHIELD/盾	750GP	−4											
	SCREWY SHIELD/歪んだ盾	SHIELD/盾	750GP	−1											
	SHIELD of SUPPORT/支えの盾	SHIELD/盾	3500GP	−5											
	SHIELD of EVIL/悪の盾	SHIELD/盾	12500GP	−6											
	SHIELD of NOTHING/虚ろの盾	SHIELD/盾	4000GP	0											
	SHIELD of DEFENSE/守りの盾	SHIELD/盾	125000GP	−6											
	KOD's SHIELD/伝説の盾	SHIELD/盾	0GP	−6	+1										
兜	HELM/かぶと	HELM/かぶと	50GP	−1											
	HELM of HARDINESS/忍耐のかぶと	HELM/かぶと	1500GP	−2											
	HELM of EVIL/悪のかぶと	HELM/かぶと	4000GP	−3											
	RING of MOVEMENT/転移のかぶと	RING/かぶと	12500GP	−2											
	HELM of HANGOVERS/古びたかぶと	HELM/かぶと	25000GP	+2											
	KOD's HELMET/伝説のかぶと	HELMET/ヘルメット	0GP	−4	+1										
籠手	GLOVES of COPPER/銅の籠手	GAUNTLETS/籠手	3000GP	−1											
	GLOVES of SILVER/銀の籠手	GAUNTLETS/籠手	30000GP	−3											
	KOD's														
その他の品	RING of JEWELS/宝石の指輪	RING/指輪	2500GP												
	RING of SHIELDING/守りの指輪	RING/指輪	5000GP												
	RING of RIGIDITY/戒めの指輪	RING/指輪	7500GP												
	ROD of FLAME/炎の杖	ROD/杖	12500GP												
	RING of SUFFOCATION/窒息の指輪	RING/指輪	10000GP												
	RING of HEALING/回復の指輪	RING/指輪	150000GP		+1										
	RING of DISPELLING/破邪の指輪	RING/指輪	250000GP												
	RING of DEATH/死の指輪	RING/指輪	250000GP												

アイテム名	不確定名	売却価格	AC	回復	USE	S.P.	F	M	P	T	B	S	L	N
COIN of POWER①/力のコイン	COIN/コイン	0GP												
COIN of POWER②/力のコイン	COIN/コイン	0GP												
AMULET of SKILL①/熟練の魔除け	AMULET/魔除け	0GP												
AMULET of SKILL②/熟練の魔除け	AMULET/魔除け	0GP												
of CURING/傷薬		250GP												
of NEUTRALIZING/毒消し		150GP												
of SLEEP/眠りの		250GP												
of PAIN/痛みの		250GP												
of FIRE/炎の		250GP												
of AGONY/苦しみの		250GP												
of GLASS/煙玉		750GP												
of BRIGHTNESS/導きの		1250GP												
of DARKNESS/目眩ましの		1250GP												
of HEALING/特効薬		2500GP												
of TORTURE/一撃の		4000GP												
BLOODY BADGE/血まみれのバッジ	BADGE/バッジ	200GP												
WEIRD EMBLEM/奇妙な紋章	EMBLEM/紋章	500GP												
CORRODED KEY/錆びた鍵	KEY/鍵	50GP												
KEY of EBONY/黒檀の鍵	KEY/鍵	250GP												
KEY of CLOISTER/修道院の鍵	KEY/鍵	500GP												
MITHRIL KEY/ミスリルの鍵	KEY/鍵	1000GP												

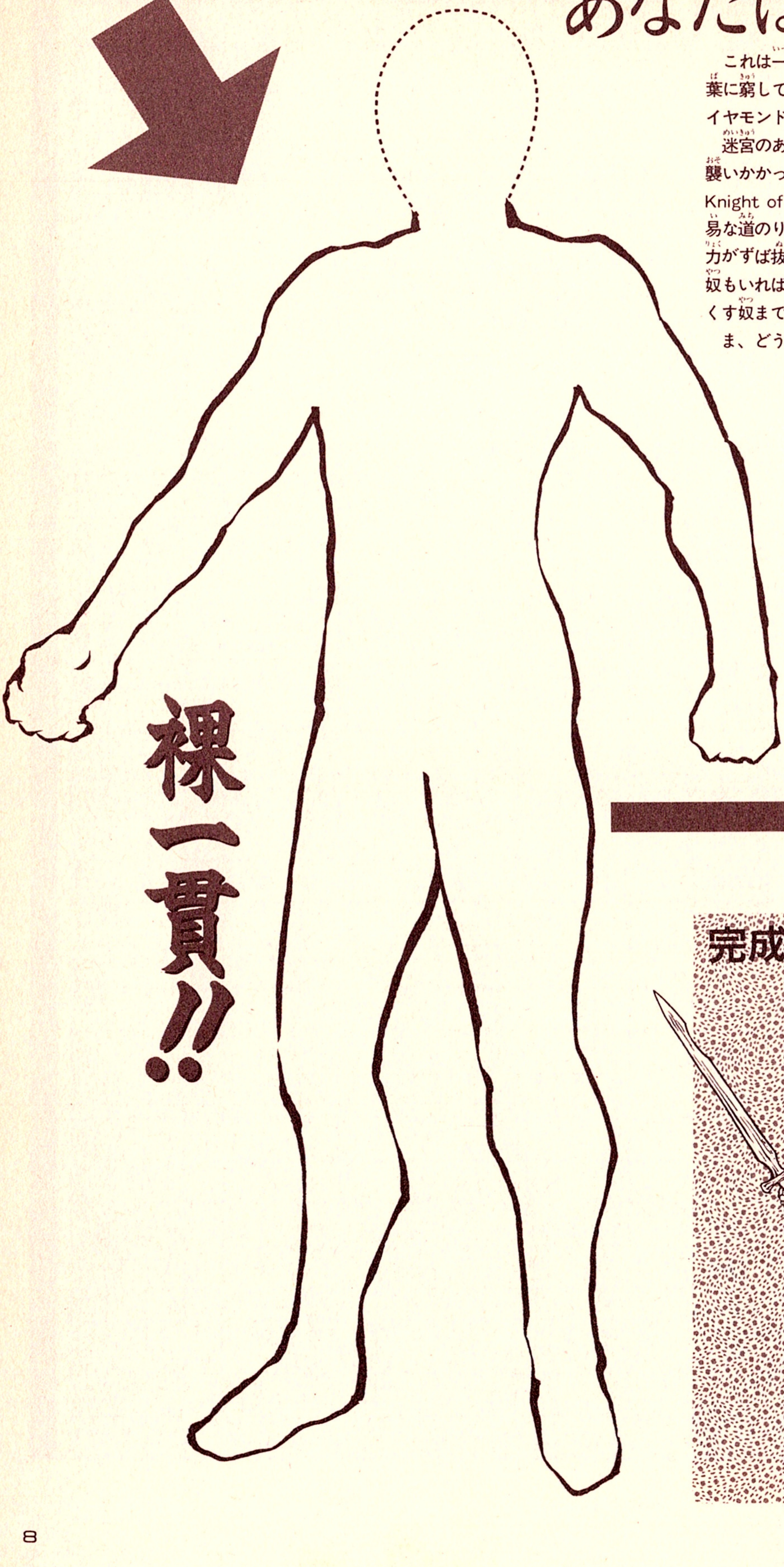
あなたは冒険する。

これは一体何だ、と真顔で問い詰められると多分言葉に窮してしまうが、ウィズ冒険者の着せ替え人形ダイヤモンドの騎士バージョンである。

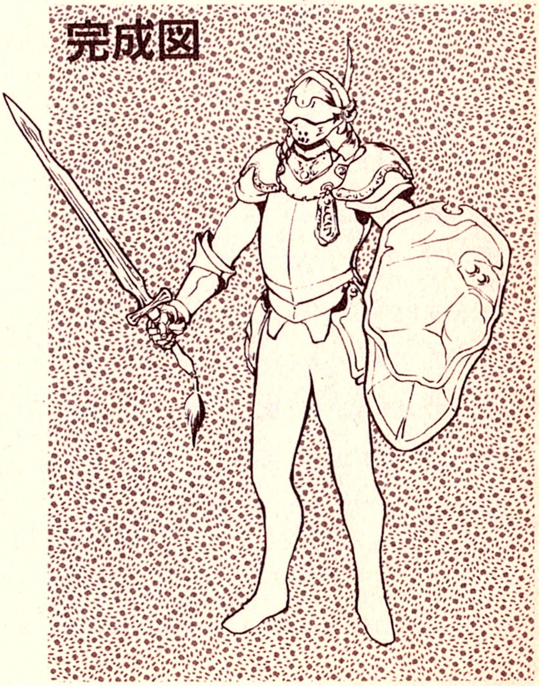
迷宮のあちこちに分散し、それ自体が意志を持って襲いかかってくるKOD's（ダイヤモンドの騎士の略号。Knight of Diamonds）アイテムを集めていくのは容易な道のりではない。ＨＰがやけに高いものや、攻撃力がずば抜けたもの、クリティカルヒットを繰り出す奴もいれば、ブレスや呪文でパーティまるごと焼き尽くす奴までいるのだ。

ま、どうせ大変な行程なんだから焦っちゃ損だ。早くシナリオを終えたところで、得られるのはわずかな間の優越感のみ。むしろ、どれだけじっくり楽しんだかがウィズの勲章だ。

そこで、自分の進行に合わせてこの着せ替え人形を完成させていくというのはいかがなものか。コピーに取り、厚紙に張って切り抜き、色を塗る。手間はかかるが心に残る、そんなシナリオと同時進行の着せ替え遊びなのだ。綺麗に、あるいは奇抜に彩色して感情移入するのもよし。とにかく楽しめるなら面倒でも構わない。そういう姿勢で、LET'S WIZ！



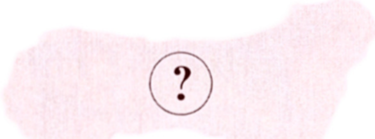
裸一貫!!



完成図

KOD's集めよ





最高の鎧とされる“聖なる鎧”からさらに4ポイントも低い驚異的なACを誇り、プレートアーマーとしては－9に当たる。KOD'sシリーズの中心部とも言うべき品であり、一番最初に手にすることになるであろう。マツの呪文を好きなだけ使えるが、どうせならバマツが良かった。

“悪のかぶと”を越える完全防備のヘルメットで、・・・・の呪文が封じてある。しかし使うことは滅多にないだろう。

・・・が使えるが、その切れ味のほうが数段恐ろしい聖剣。戦士、ロードはこの段平を夢見る。

盾の高級品である“守りの盾”と、今回は同等品になった“悪の盾”と同じACを6ポイント下げる盾。ヒーリング効果もあるが、重要なのはディアルマの呪文が無限に使えるということだろう。戦闘中ではない限り完全にHPを癒せる訳で、僧侶のレベルがまだあまり高くないうちはこれほど使える KOD's アイテムもないと言えよう。

KOD'sアイテムは有効に

ウィズⅢ『ダイヤモンドの騎士』の特徴として、極めて強力なアイテムが揃っていることが挙げられる。シナリオⅠ『狂王の試練場』に登場したアイテムが特殊なもの（ワードナの魔除けやブルーリボンなど）を除いて全て存在するのに加え、本来レベル13以上のキャラクターにバランスを合わせて製作されたこのシナリオ用のマジックアイテムが新登場するのだから無理もないが、中でもこれらの KOD's シリーズの武具はシナリオ進行の鍵的な役割を果たすだけではなく、一般のアイテムとして見ても見劣りしない最高の性能を秘めたものばかりである。最終的には1人が全てを装備することになるのだが、それまでは複数のキャラに振り分けてヒーリング効果や呪文を生かすべきだろう。

KOD's集めよ







KOD's…



KOD's HELM

KOD's ARMOR



HRATHNIR

戦え! コッズ一式のテーマ

作詞 ベニー松山

知ってるかい 宝石付きの (HO! HO!)
聞いたことあるかい ダイヤモンドの (HI! HI!)
騎士が着けてた あのお品
固い鎧は唱えろ (MATU!)
強打の盾は回復 (DIALMA!)
籠手は必殺 (○○○○○○○○○!)
輝くダイヤが魔物を粉砕
いけいけ僕らの冒険ヒーロー
K・O・D! K・O・D!
KNIGHT OF DIAMONDS

見たことあるかい 勝手に動く (HU! HU!)
触ってみたかい 生きてる鋼 (HA! HA!)
アニメーテッド・オブジェクト
魔法の剣は首斬れ (○○○○○!)
のっぺりかぶとは火を噴く (○○○○○○○○!)
とどめは必殺 (○○○○○○○○○!)
得意の呪文がパーティをヘルプ
いけいけ僕らの迷宮ファイター
K・O・D! K・O・D!
KNIGHT OF DIAMONDS

※○の中には呪文名が入ります。ゲームが進行するにつれ、何が入るか明らかになっていくでしょう。



KOD's SHIELD